

実務家教員担当科目リスト（2026年度）

【アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科】

学校法人 新潟総合学院 開志専門職大学

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
1	3DCGソフト演習Ⅰ	3	4	展開	選択	この科目は3DCGソフトを使用し、主にキャラクターモデリングの基礎を学修する。ゲームおよび映像キャラクターデザインの就活で役立ち、将来的に、3DCGが主流となっている海外アニメーション業界を希望する学生にとっても進路選択上、非常に重要なスキルとなる。 企業によって標準ソフトは異なるが、基本概念は同様である。ここではゲーム業界およびアニメーション業界でメインツールとなっているソフトを使用し、キャラクターモデリングを学修する。
2	3DCGソフト演習Ⅱ	3	2	展開	選択	アニメ、マンガ、キャラクターデザイン、イラスト、ゲーム等で業界の境界が曖昧になっている現在、業界から求められるのはマルチな対応力を持った付加価値人材であり、3DCGはその最たる技術と言える。 この科目は「3DCG演習Ⅰ」で修得したモデリング技術を応用し、3DCGアニメーションの作成プロセスを学修する。「3DCG演習Ⅰ」で学修したモデリング技術を使い、関節を意識したモデルの作成、アニメーション付け、カメラ設定、照明設定を学修し、レンダリングによる動くポートフォリオを制作するまでの工程を学修する。
3	3DCG演習	2	4	職業専門	選択	この科目では、3DCGアニメーション制作の基本的な工程を学ぶ。キャラクターのセットアップから歩きモーションの作成まで、関節を意識したキャラクターモデルの動かし方を学びつつ、カメラ設定やライティングの基礎も習得する。最終的に、数カットのプリビジュアライゼーション（プリビズ）を制作し、3DCGアニメーション制作の基礎を身につける。
4	3DCG基礎および演習	2	4	職業専門	選択	この科目は初心者向けに3DCGソフトの基本操作を学び、ポリゴンモデリングを通じて基礎的な制作スキルを習得することを目的とする。簡単なモデルの制作を通じて、3DCG制作の基本的な操作方法を段階的に理解し、立体的な物の捉え方や観察力を鍛える。アニメ・マンガ・ゲームなどの創作活動にも必要となる基本的な3DCGモデリングの技術を理解し、今後の専門的な技術習得のための土台を作ることを目指す。
5	アニメーション技法基礎	1	1	職業専門	選択	【概要】夏期講習の2日間で「デジタル作画ツール」の扱い方およびデータ運用の基礎を習得する。（使用するツールは「ClipStudio」を始めとしてその時期で最も適切と判断したものを使用する）
6	アニメゼミⅠ	3	2	職業専門	選択	企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよび討論をおこなう。その中で自分が向かうべき方向を見極め、将来像をデザインするところから、強化すべき技能が見えてくる。クリエイターの世界は他者との競争ではなく、自分との戦いであるからだ。実践演習としては、作品制作と添削が繰り返され、専門職として企業からの内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。アニメーション関連、または隣接他分野の内定取得率100%を目指す。
7	アニメゼミⅡ	3	1	職業専門	選択	「アニメゼミⅠ」の続き。後期には内定取得を目的とした、徹底した個別指導による進路相談、制作会社調査研究などをおこなう。アニメーション関連業界では、就職することでしか専門職としてのスタートラインにつくことができない。3年冬ないし4年の4月から各社の採用募集が開始される。目指す職種に就くための最後の仕上げをこの授業で行う。ゼミでくり返される添削によって、学生の技量が飛躍的に向上する時期でもある。アニメ及び関連業界では、それぞれの職種としてのポートフォリオが必要になる。採用募集が始まる前、3年次内の完成を目指す。
8	アニメ基礎演習	1	4	職業専門	選択	本科目では、日本の商業アニメの制作工程で使用する画材（トレス台、アニメーションタップ、レイアウト用紙、動画用紙、鉛筆、タイムシート等）の使い方を学び、動きを楽しむ短いアニメ作品を個人制作する。具体的には音楽を聴いて連続した動きをイメージし、なるべく自分のイメージした動きに近づける方法を順を追って学修する。動きに躍動感を与えるために確立された技法は数々あるが、その中で初心者にもすぐ使える幾つかのタイミング技法を修得する。最後に、各自が作った短いアニメ作品の発表会を行う。
9	アニメ制作工程演習	2	2	職業専門	選択	プリプロダクション（企画・プロット・シナリオ・設定・キャラクターデザイン・絵コンテ）、プロダクション（レイアウト・作画・彩色・撮影）、ポストプロダクション（編集・アフレコ・MA）といった一般的な商業アニメーションの製作工程に沿って、静止画で構成された短編動画を、一人一本、制作します。制作を通して、各工程の関連性、各工程で求められる品質や理想的な人材像についての理解を深めます。デジタル技術の進歩に伴い、アニメーション製作の現場も変容し続けています。本演習では現場で使用されているソフトの操作などを学び、未来のアニメーションを見据えた製作姿勢を涵養します。
10	アニメ制作実習	3	2	職業専門	選択	本科目は、5分程度のアニメーション作品を、業界標準制作工程で制作する。具体的には、作品の完成度を高めるために有効な「キャラクター制」の製作フローを採用し、自分が担当するキャラクターを自分でデザインし、作画完了まで責任を持つグループ制作とする。グループごとに、キャラクターらしさを活かした演技と動き、および全体の流れでアイデアを競う。キャラクターが生き活きと動くことこそがアニメーションの存在意義である。動かなければアニメーションである必要はなく、そしてそれは世界では通用しない。学生全員がプロを目指す専門職大学で制作されるアニメ作品は、学祭ほかでの上映会で観客を楽しませる動きを目指す。
11	イラスト実務実習	3	5	職業専門	必修	ここまでの学修で修得した創作に必要な知識、理論、技術を活用し、実務に則した技術を修得する中で、「分野を支える基礎的な知識、技能」の実証を行うために、実際に取引されている実務に沿った創作に取り組む事で、以降に続く臨地実務実習の準備を行う。具体的には、新潟まんが事業協同組合に於ける実際に取引されている実務を題材に、顧客の存在を意識させる事により「顧客の要求に沿って創造力を発揮できる力」を身に付ける。また、個人的な動機による創作から一旦距離を置き、顧客満足のために創作に関する知識、理論、技術を総動員する経験を通し、必要な資料収集や検索作業、打合せや納期管理といった制作準備、ワークフローの組立てや、制作の進行に大きく関わるコミュニケーション能力、ビジネススキル等、扱う作品の形態(商品企画、カットイラスト、キャラクターデザイン、マンガ表現等)を問わない制作環境整備能力を身に付ける。
12	映画企画演習	2	1	展開	選択	物語芸術workshopⅡ(実写映画制作)に向けた演習科目。 全員が10分程度の短編映画のプロットを書き、実際に撮影する企画5本を選出する。映像ならではの表現方法を知り、物語を柔軟に発想する力を鍛え、企画開発段階の実作業を通して他者との協働に必要なコミュニケーションを学ぶ。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
13	映画制作技術演習	2	2	展開	選択	映画の撮影は、アニメで言えば作画工程・撮影に相当する重要な部分。映画制作技術には、大きく分けて撮影、美術（衣装等も含む）、録音、編集の4部門がある。本演習では、映像撮影のための撮影照明、美術表現に関する基礎知識を習得する。撮影のための脚本分析と作成、制作知識を習得する。
14	映像・音響概論	1	2	展開	必修	映画や映像作品を構成する二大要素である「画」と「音」について、その歴史や見方を紐解きながら、そこにどういった演出意図があり、「画」の見せ方と「音」の間合せ方によって、いかに観る者の心理的印象をコントロールし、表現を深めることができるかを学ぶ。 基礎知識の習得だけでなく、実際の映像作品を参照しながら、具体的な映像・音響の表現形態について学習し、実践的なワークフローも学ぶことで、映画、アニメ、ゲーム、TV、CM等、様々なメディアで応用可能な表現技術を身につける。
15	企画開発基礎および演習Ⅰ	1	1	職業専門	必修	メディア芸術の企画開発においては、物語を生み出す力とチーム間のコミュニケーション能力がなによりも重要である。物語の構造や、人を惹きつける物語に必要な要素を分析し、物語論の基礎知識を得るとともに、物語を発想する柔軟な思考力を磨き、グループで一つの物語（企画）を作り上げる際に必要となってくるコミュニケーションの重要性と技法を学ぶ。
16	企画開発基礎および演習Ⅱ	1	1	職業専門	選択	物語の起承転結、人物描写に必要な要素、サブテキスト、モチーフ、エモーショナルアークといった創作理論の基礎を学習する。また、映像作品の具体的なシーンを参照しながら分析を試みることによって、物語制作における様々な表現形態を学ぶ。グループ演習として絵本を制作し、宣伝プランも含めた企画開発の力を身につける。
17	キャラクターコンテンツ企画演習	1	1	職業専門	選択	本科目では、オリジナルキャラクター商品を企画・制作し、キャラクターデザインの習作・アプリケーションソフトを用いたコンテンツ制作・商品規格に対応した画像処理作業を経て、Webでの商品販売までの工程を実習する。キャラクターを用いたグラフィックデザインの基礎知識と技術を習得し、自身のアイデアをイラストとして具現化し商品化する方法を学ぶ。
18	キャラクターデザインゼミⅠ	3	2	職業専門	選択	企業が必要とするクリエイター像、スキルについて各自調査研究し、プレゼンおよびグループディスカッションをおこなう。そこから向かうべき方向を見定め、自身の将来像をイメージする。キャラクターデザインに求められるオリジナリティは、商品に直結するものであるため、多くの人に支持されるものでなければならない。したがってキャラクターデザインの実践的演習と添削により、各自の絵が持つよい部分を徹底的に強化し引き上げることで、問題点を底上げしていく指導方法をとる。そうした教育が有効であることが証明されているためである。
19	キャラクターデザインゼミⅡ	3	1	職業専門	選択	実践演習としては作品制作と添削を繰り返し、各自が目指す業界向けのポートフォリオを完成させる。キャラクターデザイナーは基本的に企業の中で鍛えられ、スキルを積み重ねていく。そのため専門職として内定をとる水準の画力および技能を獲得するとともに、個別指導によりキャラクターデザイン関連、周辺業界での内定取得率100%を目指す。また、キャラクターデザイン職種の就活では幅広いスキルが求められる傾向があり、アニメの制作工程知識、簡単なマンガを描く技術を学ぶことも推奨する。
20	キャラクターデザイン演習	2	4	職業専門	選択	キャラクターデザインを行うにあたっては、キャラクターが存在する時代背景や環境など、表現に必要な設定に対する深い理解が求められる。また、依頼主から指示される具体的な仕様に基づき、その利用目的に適した成果物を提示する必要がある。 本科目では、キャラクター設定に対する考え方や調査方法を学び、決められた仕様に沿ったデザイン手法の理解を深める。また、あらゆる要望に応えるための多様なキャラクター描写技術の修得と、それを活かした完成作品の創出を目指す。
21	キャラクターデザイン基礎演習	1	4	職業専門	選択	本科目では、キャラクターデザインに関する知識を深め、目的に沿ったデザインを実現するための考え方や手法の基礎を学ぶ。また、これらの学びを活かし、自身を表現する多様な作品の創出を目指す。
22	キャラクターデザイン実習	2	3	職業専門	選択	キャラクターデザインは、アニメ、マンガ、ゲームなどさまざまな分野で利用目的が異なり、それぞれのニーズに応じて依頼されるものである。その際、必ずしも自分が得意とする画風や描写方法が求められるとは限らない。 本科目では、決められた仕様に基づき、プロの現場を想定した実践的な制作過程のノウハウを学び、利用目的に適した完成作品の創出を通じて、業界が求めるキャラクターデザイナーを目指す。
23	キャリアデザインⅢ	3	1	基礎	必修	学生が将来への目的意識を明確に持てるよう、職業観を涵養し、職業に関する知識を身に付け、自己の個性を理解したうえで主体的に進路を選択できる能力及び卒業後も自律・自立して学習できる態度を育成する。外部講師による職業体験談を通じて、勤労観や職業観を養成するとともに、業界・業種・職種などの企業研究や企業が求める人材像、企業の仕組みなど職業理解を図る。また、自分の個性や性格を理解するための自己分析と職業選択の考え方や進め方について理解し、生涯にわたり学習の活動を続けていくことの必要性と学習の手段や方法を理解する。
24	コンテンツビジネス概論	2	2	展開	選択	アニメを中心にキャラクタービジネス、マンガ、映画などコンテンツに関わる製作・流通のビジネス構造の基本概念を学ぶ。いくらでも複雑に考えることのできるコンテンツビジネス。実際に複雑なことは間違いないが、できるだけ分解、削ぎ落とし作業を行い、人的リソース、時間の経過、ファイナンス、収支構造とリクープの概念、宣伝・マーケティングなどの基礎をグループワークによって議論、自分たちのたてたテーマと仮説について自分たちなりのオリジナル教科書を作成する。
25	デジタルアニメ実習	2	3	職業専門	選択	将来的にアニメーション業界がフルデジタル化することは間違いない。そのためアニメーション制作支援ソフトの基本操作から完成までの実作業を、順を追って学修する。現場のノウハウを習得することが重要であるため、業界でデジタルアニメを担当するスペシャリストを教員として配置する。開講年次に業界標準として使用されているソフトを選択する。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
26	デジタルマンガ表現論	2	2	職業専門	選択	商業作家が実際に使用しているデジタルマンガ制作ソフトの基礎技法を学ぶ。この授業では、マンガ原稿の作成からレイヤー処理、ツールの基本操作、スキャン原稿からのフィニッシュワーク作業、フルデジタル作業でのペンワーク、投稿用、媒体に合わせた印刷用の書き出しデータ作成までの基本的なスキルを学修する。また、手描きではむずかしいデジタルならではの表現に関しても造詣を深める。
27	バース・透視図法基礎および演習	1	2	職業専門	必修	絵を描く上で、必要不可欠なバース・透視図法の原理を学び、総合的な描画力の底上げを図る。具体的には、建築物等の人工物、物理法則等を中心に、透視図法の基礎から応用、等速カメラで捉えた映像の速度と距離の関係性、バースに沿って歪む楕円の法則性などを学修することにより、複数のクリエイターが一つのプロジェクトで協業する際、写真上の共通言語となる空間把握能力を高める。
28	パブリッシング実習Ⅰ	2	2	展開	必修	この科目では、単行本や雑誌の編集制作を中心に、出版・デザイン・印刷物制作に関連する幅広い知識と技能を身につけることを目的とする。調査、企画立案、プレゼンテーション、コミュニケーション、原稿執筆、作品制作、校正校閲等、編集制作の実務全般について、基礎的な学修から始め、自らの手で記事や冊子などを制作することを目標とする。同時に、ツールを用いた制作技術を習得し、個人冊子や作品誌を制作する。マンガ・イラスト・キャラクター等を、1冊の本の中でどのように活かすことができるのかについて学修する。
29	パブリッシング実習Ⅱ	3	1	展開	必修	この科目では、希望選択した学生を対象に、前提科目を通して学修した出版・デザイン・印刷物制作に関連する幅広い知識と技能を、さらに深めることを目的とする。主として雑誌様の制作物を主眼に置き、調査、企画立案、プレゼンテーション、取材、コミュニケーション、原稿執筆、作品制作、校正校閲等、編集制作の実務全般に取り組む。指定された対象読者に向けた企画を学生たち自身が立案し、取材先の選定やスケジュールの策定等を行い、各種制作ツールを用いて計画的に制作を進める。一般に頒布できる水準の完成品を目指す。
30	ポストプロダクション演習	2	2	展開	選択	本演習では、映像編集ソフトの基本的な技術習得を目的とする。映像編集理論では、映像編集の基礎理論と考え方を学習したが、本演習では映像素材を自ら編集することで、編集理論をより深く理解するだけでなく、実践的な編集ソフトの操作技術も習得する。また、映像編集をする際に重要となる映像データ管理方法や映像メディアに関する基礎知識についても学習する。
31	マンガゼミⅠ	3	2	職業専門	選択	前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。これまでに習得したマンガの基礎技法を活用発展させ、商業誌掲載レベルのクオリティで、自由に作品を描き、確実に発表という形をとる。アナログでもデジタル仕上げでも、自分独自の作品制作プロセスを形成していくことも必要。作品のブラッシュアップ、描画技法の発展的应用、新機軸のストーリー演出等をゼミ形式で学ぶ。また制作を通してマンガ表現の可能性を研究し、専門家として適用する知識を得る。ゼミでは、自ら授業に積極的に参加することが最重要である。
32	マンガゼミⅡ	3	1	職業専門	選択	前期、後期合計で32ページ以上の作品を制作し発表する。前期の作品制作を経て、読者視点を意識し、より完成度の高い商業誌発表レベルの作品制作を行う。また、前期における作品での課題、問題点を洗い出し、独自の主題、作品性を深めた原稿を、企画から完成まで自ら計画的に行うこととする。職業的専門家として、納期意識、作品制作ベースに留意し、自身でスケジューリング出来るプロ意識を養うためである。学内展示とゼミ展、発表と合評も行う。
33	マンガデザイン	1	1	職業専門	選択	マンガ制作につながる発想力・観察力・応用力を発展させ、専門的なマンガ表現を学ぶ。マンガに限らず、発想したアイデアを具体的に作品化し、表現・発表する力を養う。マンガのコマわりで、物語を構成するための基礎的な知識を習得する。
34	マンガ基礎演習	1	4	職業専門	選択	マンガの企画立案、物語をデザインする発想法、プロット作り、取材、資料調べ、読み手を惹きつけるキャラクター設定、コマの構成方法、下描きへの準備を実作で学ぶ。マンガを学ぶことへの明確な目的意識を醸成していくためにマンツーマンのディスカッションを行う。ショートマンガを、ネーム、下描き、ペン入れ、フィニッシュワーク、完全版下作りまで一貫して行う。作品は作品冊子に掲載し、振り返りとまとめとしての合評を行う。基本全てアナログ作画で行う。
35	マンガ脚本演習	2	6	職業専門	選択	マンガ作品制作の基盤であるネーム作り、およびその修正能力を身につけるため、テーマのあるマンガネームを作成し、その一部をペン入れ仕上げることで、マンガ原稿制作の基本的技術を修得する。またオリジナル短編作品を講師とのマンツーマンのディスカッションでブラッシュアップを受けながら完成させる。完成作品は発表媒体の版面を認識するため、コピー製版し、冊子製本する。基本的にはアナログ技術を習得する。
36	マンガ脚本実習	2	3	職業専門	選択	ネームディスカッションと原稿作成授業。ストーリーマンガ16ページ相当、エッセイ・実用ショートマンガ1本を制作する。プロットからネーム制作、作品完成までを教員とのディスカッションを通して行い、プロクオリティを意識した作品に仕上げる。完成作品は完成原稿または、ネーム原作。基本アナログで制作する。デジタルで行う場合は教員とディスカッションを行って制作プロセスを決定する。完成作品は、作品制作冊子で発表する。脚本実習では主にマンガの物語構成についてを重要視して学習する。
37	マンガ産業論	2	2	職業専門	選択	本科目では産業的視点から、非常に多様性のあるマンガというコンテンツを取り巻く状況を概観し、国内外のマンガ市場における収益構造モデルを学修する。そこで身に着けた基礎知識をもとに、今後のマンガ産業がどのように発展または変換をとげるのかを考える。すでに出版からWeb配信へと大きく舵を切りつつあるマンガ産業において、それでも出版という形が果たす役割と利点は存在し得るのか、あるいは海外で一般的になりつつあるWeb配信やスマートフォンで読む縦スクロールマンガの台頭が、国内でもマンガ産業においてかつてなかった新たな制作体制を大手出版社及びコンテンツ制作会社が立ち上げ担う産業モデルへと変化するのか、海外のマンガ産業モデルをも参考にしながら学修する。
38	マンガ表現演習	2	4	職業専門	選択	マンガ作品制作の基盤であるネーム作り、およびその修正能力を身につけるため、テーマのあるマンガネームを作成し、その一部をペン入れ仕上げることで、マンガ原稿制作の基本的技術を修得する。またオリジナル短編作品を講師とのマンツーマンのディスカッションでブラッシュアップを受けながら完成させる。完成作品は発表媒体の版面を認識するため、コピー製版し、冊子製本する。基本的にはアナログ技術を習得する。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
39	マンガ表現実習	2	2	職業専門	選択	ネームディスカッションと原稿作成授業。ストーリーマンガ16ページ相当、エッセイ・実用ショートマンガ1本を制作する。 プロットからネーム制作、作品完成までを教員とのディスカッションを通して行い、ブロックオリティを意識した作品に仕上げる。完成作品は完成原稿または、ネーム原作及びテキストシナリオ原作。基本アナログで制作する。デジタルで行う場合は教員とディスカッションを行って制作プロセスを決定する。完成作品は、作品制作冊子で発表する。 マンガ表現実習ではマンガの主に描画的な技法の習得を重要視する。
40	民俗学	2	2	職業専門	選択	柳田國男に始まる民俗学について、その成立過程と現在に至るまでの展開を概観し、その研究手法と意義を学ぶ。宮田登、小松和彦らの「妖怪学」の研究を取り上げ、神が零落した姿としての妖怪という存在について考察する。
41	メディア芸術表現基礎	1	2	職業専門	必修	本科目では、メディア芸術の中の隣接分野であるアニメ・マンガ・キャラクターデザインの諸領域を包括的に理解するとともに、メディア表現としての相互の違いや業界構造、職業などについても、それぞれ概要と基礎知識を身につける。そしてそれぞれの専門職が職業としてどのような知識、教養、技術、能力、職業規範を要求され、いかなる学習や訓練を必要とするのかを検討する。
42	物語概論	1	2	職業専門	必修	「人類はなぜ物語るのか?」。この大きな問いに答えるべく、神話の時代から現代の映画やアニメ・マンガ、ゲームに至るまでのさまざまな物語を取り上げ、その原理と本質について追究していく。
43	物語記号学	2	2	職業専門	選択	物語がメッセージを伝える原理を、記号学の考え方に基づいて学ぶ。フェルディナン・ド・ソシュールに端を発する記号学の知見は、20世紀の半ばには構造主義という思想潮流を生み、物語の分析手法に大きな影響を与えた。本講義では、記号学の基本的な考え方を学び、物語を構造として理解し、分析するための基礎的な知識を身にける。
44	物語芸術workshopⅡ（映画制作）	2	2	展開	選択	映画とともに劇場で上映された短編アニメは、長編になるに従って、映画の脚本・演出・カット割り・音楽などに大きな影響を受けながら発展してきた。兄弟ともいえるべき映画の技術と映画の表現を学ぶために“役者を使った撮影”に挑む。
45	運動表現理論	1	2	職業専門	選択	アニメーションとは、静止画を連続して表示することで、見る者にあたかもそれが「動いているように錯覚させる」映像技法である。 つまりアニメーションで描かれる絵は「動いているように」見えなければならない。 そのためには「動き」すなわち「運動の原理」を理解しなければそのような絵は描けないのだ。 この科目は、よりリアリティあるアニメーション表現を獲得するための「基本的な運動の法則」を体感的に知り、それを作画に活かすことを目的とする。
46	演出表現論	2	2	職業専門	選択	本科目は、今後の発展科目で学修する作品制作に備え、画面作りの基本的な知識・技術を身に着ける事を目的とする。映像は、演出的な考え方で画面を構成し、カメラや演技、ロケーションや照明などすべての要素を有効に加えることで、伝えたいことをより良く観客の心に届けなければならない。ここでは、より効果的な演出について、アニメの設計図ともいえるべき「絵コンテ」を通して学修する。演出手法に絶対の決まりはないが、個人的な好みを排した部分で、観客が混乱せず理解しやすいカット割りを学修する。
47	企画プロデュースゼミ	3	1	展開	選択	クールジャパンと称されるアニメ・マンガ・ゲームを中心とした文化は、実は近代以降でフランスとアメリカしかなしえなかった文化的制覇でもある。しかしその果実の回収や将来的持続性には大きな差がある。ハリウッド型の世界戦略、あるいはフランス型の政治的主導による文化戦略の手法を参考にしながら、クールジャパンの今後の国際展開の可能性を展望する。
48	脚本分析実習	3	2	職業専門	選択	実際の映画やテレビアニメを題材にして、作品テーマの抽出と構造の分析を行う実習。現場の脚本家が、監督やプロデューサーなど主要スタッフに自作をプレゼンテーションする際に利用する「ログライン」の考え方を活用し、物語構造の成否が作品の出来不出来を左右していることを、さまざまな映像作品を実際に分析することで確認する。また、自分なりにテーマを言語化してみることで、作品を深く理解し、それを他者に分かりやすく伝える素養を身につける。
49	近代世界観研究	1	2	職業専門	必修	近年のアニメ制作の現場で、創作の最も重要な要素の一つとされる「世界観」について、特に近代史の視点から探究する。19世紀、鉄道網の発達と写真技術の誕生は、人類に視覚の革命とも呼ぶべき大きな変化をもたらした。それによって人々がいかに「見ること」を欲望し、映画を始めとする視覚文化を発展させ、同時に世界認識を新たにしていっったか。またそのことが空想世界を描く作品群にどのような影響を与えたかを分析、研究する。
50	作画演習	2	6	職業専門	選択	本科目は、臨地実務実習を想定し、インターン先の実習水準についていく技術を身につける事を目的とする。現場で多くの制作会社が採用している標準課題に準じて「歩き」「follow」「合成」などは課題として取り扱うが、「動き」については単純にパターンを暗記させることはしない。パターン学習は、アニメーターとして将来大きく育つための阻害要因にかならないためである。人間はなぜそう動くのかを観察し、その動きに物理的整合性はあるのか考えるといった習慣をつけ、柔軟な発想で動きと演技を描き、世界に通用するアニメーター教育を目指す。
51	総合制作研究実習Ⅰ	4	2	総合	必修	アニメ・マンガ・キャラクターデザイン分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるため、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。具体的には自己の目指す分野についてのメディアコンテンツ制作のための調査、学生同士や指導教員との議論、並びに共同作業等を実施し、メディアコンテンツを制作または研究する。あるいは目指す分野の隣接分野において、自己の目指す専門職で将来かかわっていききたいと考える技術・職域・研究をおこなってもよい。併せてその過程で、コミュニケーション能力や交渉力、スケジュール管理能力の向上を図る。
52	総合制作研究実習Ⅱ	4	4	総合	必修	本科目では、「総合制作研究実習Ⅰ」に引き続き、アニメ・マンガ分野の専門職業人として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるために、職業専門科目を中心に身に付けた知識・技能を統合した総合的な実習を行う。具体的にはアニメ・マンガ・キャラクターデザインの作品制作や研究論文を完成させる。作品制作においても研究論文においても、自己が目指す専門職への道を切り開くためのものでも、在学中に教員の指導をあおぎ技術や知識を深めておきたい基礎科目群・職業専門科目群・展開科目群の中で学んだものを取り上げてもよい。隣接分野についても同様である。発表会でプレゼンテーションを行う。

No.	科目名	配当年次	単位数	科目群	履修区分	講義等の内容
53	美術史	1	2	職業専門	選択	本科目は、今後、アニメ・マンガ分野の学習を始めるにあたり、今日、世界でも「マンガ」として認知されている表現分野がどのような美術史上の系譜と関わりを持っているかについて、密接に関係するそれぞれの時代背景や技術・技法の誕生も照らし合わせながら紐解いていく。美術史上の各時代のエポックメイキングなアーティストにも焦点を当てながら、なぜ今も評価され続けているのかについて考察すると共に、文化的側面、技術的側面、そして情報インフラから見た側面など多面的な分析を行う事でアニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけを理解する。 (オムニバス方式／全15回) (森岡淳、雑賀忠宏／7回) アニメやマンガと美術との関わりかたについて、社会的側面・文化的側面など多面的に考察することでアニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけを理解する。また、美術史上の様式・技法・作品などがどのように今日のアニメ・マンガ分野へと繋がるかを検討する。 (田中咲子／6回) 西洋美術を担当。西洋美術の流れを概観しつつ、造形的、理念（芸術学的）、社会史的視点から考察する事で、科目の目的である、アニメ・マンガ分野の美術体系上の位置づけ理解に必要な、芸術表現に対する多面的な観察眼を育む。 (大倉宏／2回) 日本美術史を担当。「日本美術史」は、明治期に西洋に自国文化を体系的に紹介する必要から人為的に構成された物語（フィクション）として生まれ、その世界（美術史の対象）を徐々に広げて現在に至る。アニメ・マンガも後世にはこの物語に間違いなく組み込まれることとなる。その意味で日本美術史はみなさんの学ぶ世界のまぎれもない前身であり、ルーツと言える。現代のマンガ表現の多様さの背景に日本美術の豊かな過去の表現があったことを学習する。
合計単位			126			